FUTURA GAMES

STREET FIGHTER II™

BLANKA

E. HONDA

ZANGIEF

RYU

GUILE

KEN

XL Kixx XL

CAPCOM®

U.S. GOLD

FUTURA GAMES

Direttore Responsabile:
Giampietro Zanga
Supervisione e coordinamento:
Massimo Torriani
Testi e recensioni: Giorgio Guenzi
Progetto grafico e impaginazione:
Laura Pelan

Amministratore Unico:
Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Amministrativo:
Giuliano Di Chiano
Coordinamento Editoriale:
Massimiliano Anticoli

Pubblicità: Futura Publishing S.r.l.
Tel. 02/66981586 - Fax 02/66981159

Sede Legale: Via Gounod, 23
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Fax 02/66011969

Redazione e Pubblicità:
Via Edolo, 29 - 20125 Milano
Tel. 02/66981487-66981586
Fax 02/66981159

Stampa: La Tipocromo - MI

Distribuzione: So.di.p.
Via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)

Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in abbonamento Postale 50% Milano
Futura Games è registrata presso il Tribunale di Monza

SOMMARIO

Istruzioni di caricamento pag. 3
PC & Compatibili pag. 3
Movimenti pag. 4
Pugni e calci pag. 4
Attacchi ravvicinati pag. 5
Mosse speciali pag. 5
Combattimento a due pag. 5

PROFILI DEI PERSONAGGI
Edmond Honda pag. 7
Kyu pag. 7
Blanka pag. 8
Guile pag. 8
Ken pag. 9
Chun Li pag. 9
Zangief pag. 10
Dhalsim pag. 10

RECENSIONI

Xenon II pag. 11
Microprose soccer pag. 12
Another World pag. 14

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

AMIGA: inserisci il dischetto nell'unità disco e accendi il computer. Il gioco si carica utomaticamente.

PC & COMPATIBILI

Dopo avere acceso il computer, inserisci il disco 1 nel drive A o B; digita A o B, quindi premi ENTER. Quando apparirà il prompt A> o B>, digita INSTALL e premi INVIO. Segui le istruzioni che appariran-

Ecco lo schermo di selezione.

no sullo schermo e inserisci gli altri dischi quando ti verrà richiesto. Per eseguire il programma, digita CD/SF2 e premi INVIO. Quindi digita SF2 e premi INVIO.

MOVIMENTI

Queste sono le posizioni di comando usate nel gioco:

La schermata dei controlli del gioco

AVANTI	camminare in avanti
SALTO MORTALE AVANTI	saltare in avanti
SALTO	saltare in alto
SALTO MORTALE INDIETRO	saltare all'indietro
RETROGUARDIA	bloccare gli attacchi alti del tuo avversario
PIEGAMENTO DIFENSIVO	bloccare gli attacchi bassi del tuo avversario
PIEGAMENTO	rannicchiarsi o schivare
PIEGAMENTO D'ATTACCO	eseguire attacchi bassi

COMANDI: Joystick. Tastiera. Tasto 2 del tastierino numerico.

N.B.: nella versione con un pulsante di fuoco, i pugni si ottengono premendo FUOCO e muovendo con il joystick/tastiera in avanti, mentre i calci si ottengono premendo FUOCO e muovendo indietro. Nella versione con due pulsanti, pugni e calci sono ottenuti usando i pulsanti relativi "pugno" e "calcio".
I pugni ed i calci si possono eseguire in tutte le otto posizioni sia con il joystick che con la tastiera.

PUGNI E CALCI

Pugno leggero (JAB)	Molto veloce ma efficace.
Pugno medio (FORTE)	Discreto danno.
Pugno forte (FEROCE)	Molto efficace ma lento.
Calcio leggero (CORTO)	Molto veloce ma debole.
Calcio medio (IN AVANTI)	Forte e discretamente veloce.
Calcio forte (CIRCOLARE)	Lento ma potentissimo.

Nota: per cambiare i comandi usa l'OPZIONE MODALITA'.

Mangiato pesante, eh?

ATTACCHI RAVVICINATI

Sono tecniche speciali che vengono usate solo quando i due lottatori sono molto vicini. Sono tecniche di LANCIO e di PRESA.

I LANCI ti permettono di afferrare un avversario e di lanciarlo per aria. Per fare questo devi spingerti contro il tuo avversario e premere il pulsante di fuoco.

LE PRESE ti permettono di afferrare un avversario e di sbatterlo per terra ripetutamente. Anche qui devi spingerti contro il tuo avversario e premere fuoco.

Le caratteristiche individuali di attacco ravvicinato di ogni personaggio sono elencate accanto ai profili dei combattenti: sta alla tua abilità e giudizio usarli efficacemente.

MOSSE SPECIALI

Ogni personaggio possiede delle mosse e delle tecniche speciali che sono elencate nella sezione dei profili dei combattenti.
Le Mosse Speciali sono molto potenti, e quindi molto difficili da imparare... ma non ti arrenderai per questo, vero?

Selezionando AVVIO GIOCO potrai selezionare il tuo Campione per il Torneo.
Durante i combattimenti, ogni volta che colpirai il tuo avversario,
il suo indicatore di energia diminuirà (vale anche per te...) fino alla zona rossa del K.O. Per vincere devi avere la meglio in due partite su tre.

COME USARE IL COMBATTIMENTO A DUE (VS BATTLE)

Il VS BATTLE prmette di far combattere due giocatori e tiene automaticamente il conto dei risultati.
Quando appare la videata di testa, seleziona uno o due giocatori e premi il tasto fuoco.
Nella successiva videata ciascun giocatore potrà vedere i risultati dell'altro personaggio. Quando ciascun giocatore ha selezio-

nato il suo personaggio, si preme fuoco per passare alla videata successiva: verranno visualizzate due opzioni, HANDICAP e SELEZIONE PODIO.
Il giocatore puo' evidenziare entrambe le opzioni.

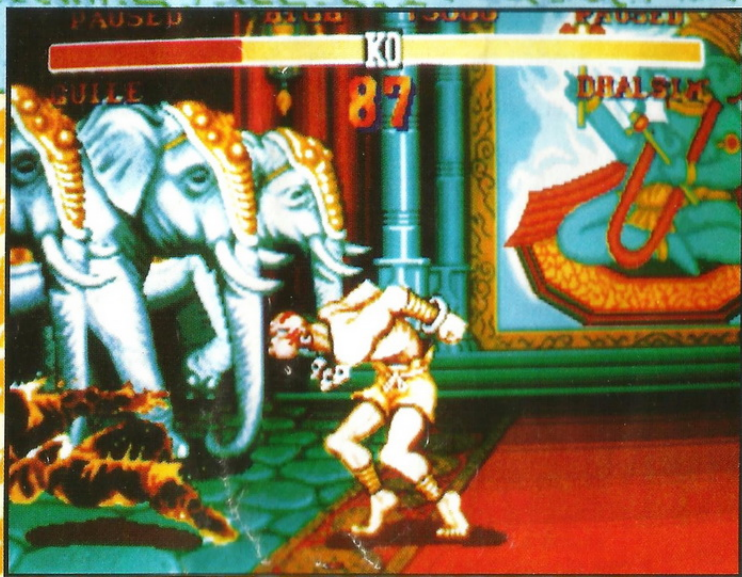
HANDICAP. Quando questa opzione è attiva, entrambi i giocatori possono selezionare un livello di attacco che determinerà l'effetto provocato. Più alto è il livello, maggiore sarà il danno inflitto.
Questa opzione permette di differenziare le abilità dei giocatori per disputare incontri equilibrati.

SELEZIONE PODIO. Con questa opzione il giocatore 1 potrà selezionare il luogo della partita.
Dopo che tutte le selezioni sono state fatte, il giocatore 1 potrà iniziare l'incontro premendo il pulsante di fuoco.

L'opzione MODALITA' ti permette di modificare alcune sezioni del gioco.
Questa opzione viene attivata premendo fuoco come al solito. Le sezioni modificabili sono:

- DIFFICOLTA'. Opzione che modifica l'abilità dell'avversario controllato dal computer.
Al livello 0 gli avversari sono facili da battere, al livello 7 sono guai seri.

- TEMPO LIMITE. Permette di modificare il tempo a disposizione per il combattimento. Selezionando ON, il tempo di gara sarà di 99 secondi, con OFF invece il combattimento continua fino a quando un giocatore viene messo K.O.

- COMANDI DELLA TASTIERA. Tutti i tasti possono essere ridefiniti dall'utente (esempio: A=su, B=giù, ecc.).

Ehi, avevo chiesto solo un cerino...

PROFILI DEI PERSONAGGI

EDMOND HONDA

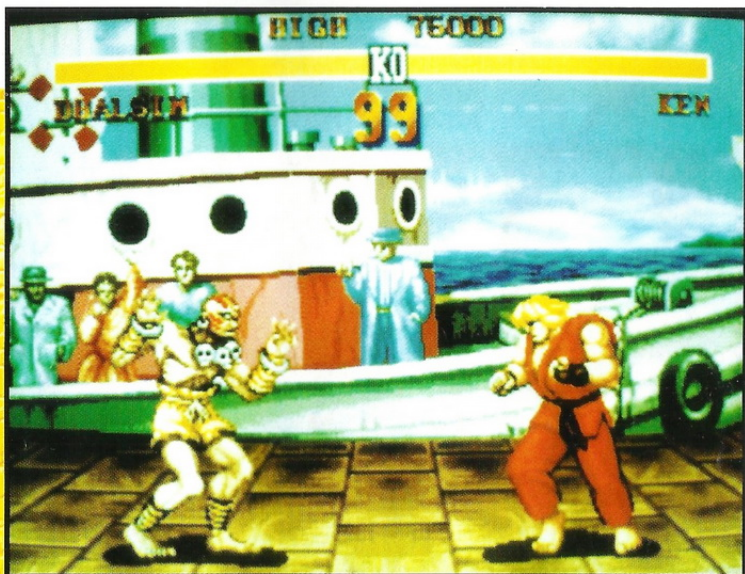
Grande lottatore di Sumo dalla imponente figura. Attacchi ravvicinati: LANCIO DALLE SPALLE, PRESA DELL'ORSO, MAZZATA AL GINOCCHIO.

MOSSE SPECIALI: Tempesta di Schiaffi, non ha bisogno di spiegazioni! Attivata premendo il pulsante pugno ripetutamente. Testata Sumo: infligge solamente qualche danno, preparata usando SINISTRA tenuto premuto per 2 secondi, e tirata con DESTRA e pulsante pugno.

RYU

E' un vero guerriero istruito dal Maestro Shen Long. Ha rinunciato a tutto nella vita per perfezionare le sue tecniche di combattimento.
Attacchi ravvicinati: LANCIO DALLE SPALLE, ROTOLATA SULLA SCHIENA.

MOSSE SPECIALI: *Palla di Fuoco*, che esaurisce pero' gran parte della sua energia (ci vogliono alcuni secondi per riprendersi). Viene selezionata premendo BASSO, BASSO/DESTRA, DESTRA e premendo infine il pulsante pugno. *Pugno del Dragone*, micidiale e praticamente inarrestabile, tiruto con i comandi DESTRA, BASSO, BASSO/DESTRA e premendo poi pugno. Calcio Uragano, attivato con BASSO, BASSO/SINISTRA, SINISTRA e lanciato con il pulsante calcio.

Ken è pronto per un attacco speciale!

Bene, faccia tatuata, vediamo cosa sai fare!

BLANKA

Mezzo uomo e mezza bestia proveniente dalla giungla amazzonica.
Attacchi ravvicinati: MORSO ALLA TESTA, GINOCCHIATA DOPPIA, TESTATA.

MOSSE SPECIALI: Elettricità, appresa dalle anguille , e attivata premendo pugno ripetutamente.
Attacco rotolante: può lanciarsi come una palla contro l'avversario causando un grande danno.
Preparato con SINISTRA premuto per 2 secondi, e scagliato con DESTRA e pulsante pugno.

GUILE

Ex marine, ha visto morire il suo migliore amico, ed è roso dal desiderio di vendetta.
Attacchi ravvicinati: SPEZZASCHIENA, GINOCCHIATA, SUPLEX.

MOSSE SPECIALI: Esplosione sonica, in grado di stordire qualunque avversario.
SINISTRA per 2 secondi, poi DESTRA e pulsante pugno.
Calcio Flash, che costruisce un muro di energia impenetrabile! BASSO per 2 secondi, poi ALTO e pulsante calcio.

KEN

È un altro discepolo del Maestro Sheng Long, sfacciato ed arrogante. Ken ama fare mostra di sé durante un combattimento.
Attacchi ravvicinati: LANCIO DALLE SPALLE, ROTOLAMENTO SULLA SCHIENA.

MOSSE SPECIALI: Palla di Fuoco, come quella di Ken.
BASSO, BASSO/DESTRA, DESTRA in successione e poi pugno.
Pugno del Dragone, praticamente imbattibile, con DESTRA, BASSO, BASSO/DESTRA in successione e quindi pugno.
Calcio Uragano, per accelerare la sua rotazione, utilizzando BASSO, BASSO/SINISTRA, SINISTRA in successione, poi un bel calcio.

CHUN LI

Unica donna presente al torneo, è convinta che uno dei Grandi Maestri sia il responsabile della morte di suo padre...
Attacchi ravvicinati: LANCIO DALLE SPALLE (ARIA E TERRA), PESTATA ALLA TESTA.

MOSSE SPECIALI: Calcio Saetta, un calcio particolarmente potente tirato premendo ripetutamente fuoco.
Calcio Turbine, usato per confondere gli avversari: BASSO per 2 secondi, ALTO e poi un calcio.

Attenti a questa fanciulla! Ne sa qualcosa il povero Blanka!

ZANGIEF

Un bestione che ama moltissimo massacrare di botte i suoi avversari! Attacchi ravvicinati: SBATTUTA POTENTE, COLPO PODEROSO, ALLEY OOP.

MOSSE SPECIALI: Corda rotante, per picchiare ed evitare la palla di fuoco: premi ripetutamente pugno.
Colpo Poderoso Rotante, elaborazione particolare e dolorosissima (per l'avversario!) che spezza l'avversario al suolo.
Preparato con BASSO/SINISTRA, BASSO, BASSO, BASSO/DESTRA e poi il pulsante pugno.

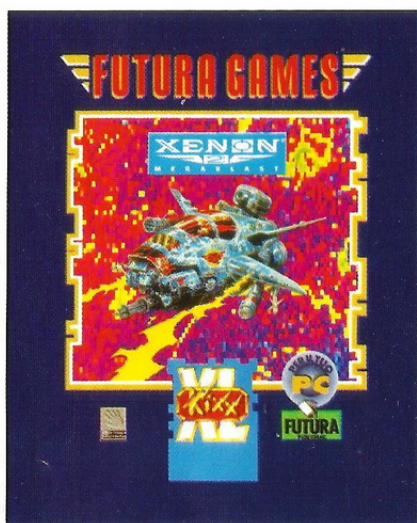
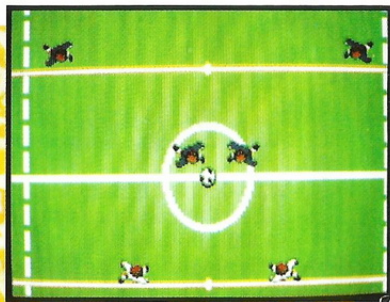
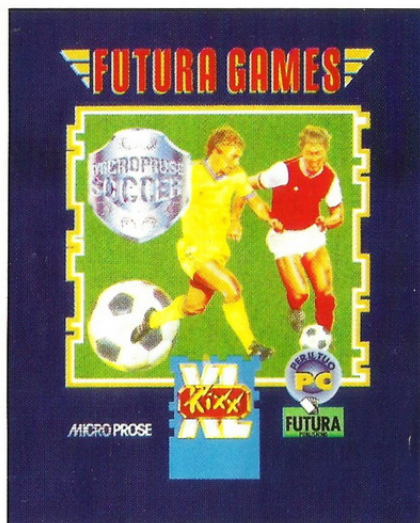
DHALSIM

Fanatico dello Yoga, riesce a tenere i suoi nemici a distanza indebolendoli. Attacchi ravvicinati: YOGA NUGIE, LANCIO DEL BRACCIO, MORSO ALLA TESTA, ATTACCO ROTANTE.

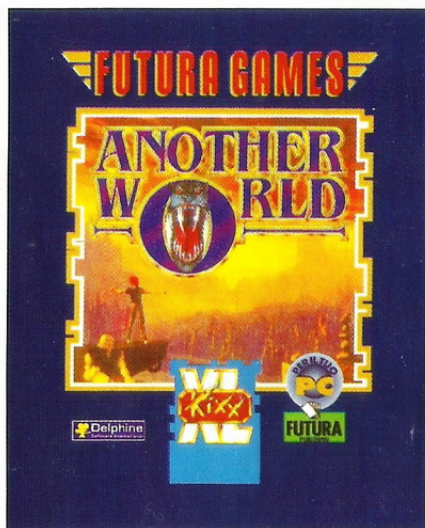
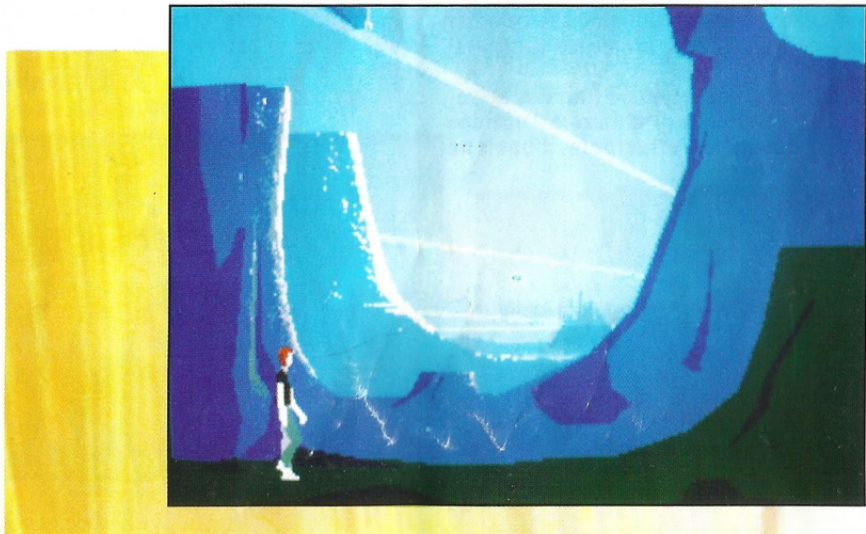
MOSSE SPECIALI: Fuoco Yoga, una palla di fiamme potentissima: BASSO, BASSO/DESTRA, DESTRA e pulsante pugno.
Fiamma Yoga, usata per attacchi ravvicinati.
In successione: BASSO/SINISTRA, BASSO, BASSO/DESTRA, DESTRA e un bel pugno alla fine.

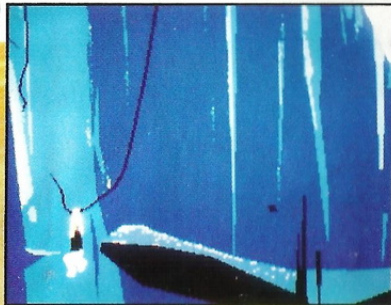
Gli sfondi sono decisamente belli, non trovate?

" A nessuno piace chi non sa perdere, e nessuno è così disprezzato da tutti quanto lo sono gli Xeniti. Per migliaia di anni essi hanno meditato di vendicarsi per la sconfitta subita nell'ultimo conflitto galattico. Ora è in pericolo la struttura stessa del Tempo... gli Xeniti hanno piazzato cinque bombe a tempo destinate ad esplodere nell'arco della Storia sta a voi salvare il Tempo! L'ultima volta è stata una scaramuccia. Stavolta è la GUERRA!"

Era ora di ricominciare a sparacchiare a tutto quello che si muove in questa riedizione di uno dei più famosi sparatutto a scorrimento verticale, abbiamo proprio tutto, qui dentro: vermoni alieni, meduse, trilobiti, capsule, bonus, ecc. ecc. Un classico che più classico non si può. Un'ottima grafica e movimenti fluidi sono poi essenziali per noi che amiamo disintegrare tutto quello che svolazza nei nostri schermi e, se veniamo colpiti... beh, in ogni livello ci sono sei punti di partenza, per cui si può ricominciare dall'ultimo punto superato e non ricominciare da capo ogni volta (ah, dimenticavo di dirvi che i nostri... ospiti hanno la cattiva abitudine di spararci addosso! Che volete farci, è la tradizione...). è tutto decisamente meno frustrante, non vi pare? E poi anche se non riuscissimo a raccogliere tutto quello che ballonzola per lo schermo, alla fine di ogni livello potremo comperare e vendere "cose" in un bel negozio con tanto di alieno come commesso (ho notato una certa somiglianza con il mio droghiere...). Beh, chiaramente bisogna avere i quattrini per permettersi un potenziatore o una elettropalla, in fondo nessuno regala niente, ma niente paura. Alcuni grassi alieni ci lasciano il portafoglio quando vengono nebulizzati dai nostri raggi... basta solo raccogliere le loro povere cose. Facile, no? Insomma, numerosi livelli, ottima grafica, un sacco di roba che vola da scoprire e annientare, mostri bruttissimi (già, che credevate, di cavarvela così a buon mercato?) e altre nefandezze, e voilà un appassionante gioco per amatori del genere.

In questo periodo di "febbre" per i Mondiali di Calcio, ecco un simpatico gioco che vi darà la possibilità di misurare la vostra abilità calcistica contro il computer o contro un vostro amico.
Diciamo che si tratta di un gioco "essenziale", in quanto la veste grafica non vanta gli accorgimenti dell'ultima generazione dei giochi di calcio quali Kick-Off o Sesible Soccer, ma il programma offre una buona scelta di opzioni ed una divertente giocabilità.
Il controllo della palla è semplice ed abbastanza istintivo, ed in più abbiamo la possibilità di variare la potenza del tiro in modo semplice, da un normale passaggio ad un compagno di squadra fino alla bomba da trenta metri!
Si possono inoltre eseguire tiri a parabola, ad effetto (decidete voi l'intensità) e perfino delle rovesciate alla Pelè.
Particolare da notare è il sistema di controllo del portiere, perchè, cari miei, sarete proprio voi a dover salvare la vostra porta dagli insidiosi tiri degli

attaccanti avversari.
All'avvicinarsi di uno di questi ultimi, un segnale sonoro vi avviserà che da quel momento avete il controllo del movimento del vostro portiere, e quindi... tuffo a destra, a sinistra, palla alta, incrocio dei pali. Sta alla vostra prontezza di riflessi salvare il risultato!
Se a questo aggiungiamo i tackles scivolati, la possibilità di utilizzare l'opzione AUTO dal menu principale, l'opzione campionato, il torneo di lega ed infine la Coppa del Mondo, ecco che avrete diverse ore di divertimento assicurato.

P.S.: l'opzione AUTO rappresenta un valido aiuto per le prime partite, visto che il controllo completo dei giocatori è molto particolareggiato e necessita un certo periodo di rodaggio.

Per una volta rinunciate ad assumere i panni dei soliti super eroi che tutto fanno e tutto possono (o quasi...), e assumete il ruolo di una persona "normale" in una situazione un po' strana.
Siete infatti Lester, uno scienziato dai capelli rossi, che sta preparando un rivoluzionario esperimento.
Rivoluzionario e, naturalmente, pericoloso.
Nel bel mezzo dell'esperimento un fulmine colpisce il vostro laboratorio, si fa una passeggiata nella vostra apparecchiatura elettronica e, ovviamente, vi piglia in pieno!
In un lampo di luce vi ritroverete trasportato in una terra misteriosa, solo, disarmato e con il compito di scoprire il modo per tornare a casa (se non altro per controllare la bolletta della luce...).
Il giocatore comincia quindi con un personaggio standard (niente pistola, niente granate, ecc.), per darvi tempo di abituarvi al metodo di controllo "intelligente" di Lester.

Il nostro scienziato, infatti non esegue la stessa azione ogni volta che voi muovete il Joystick in una certa direzione, ma, a seconda della situazione, Lester è in grado di compiere azioni diverse (saltare ed aggrapparsi ad una liana se ci si trova sotto, o raccogliere un oggetto trovato ai suoi piedi).
È molto facile farsi coinvolgere dal gioco, principalmente grazie all'animazione di Lester e all'originale grafica che lo circonda.

Nelle parti più pericolose del gioco c'è sempre qualche segnale di pericolo incombente, e quindi facendo molta

attenzione agli indizi e usando il buon senso si potranno evitare numerose morti.
Another World è un gioco in cui la maggior parte dei problemi si risolvono muovendo Lester nella maniera giusta.
Potrete contare sull'aiuto di un alieno

che incontrerete all'inizio di un certo livello. Curiosi, vero?)
Questo alieno si comporterà in modo autonomo, occupandosi degli aspetti marginali del gioco, quali ricerca di codici e cose del genere, solitamente noiosissime per il giocatore.
Se siete stanchi delle solite avventure dinamiche e siete interessati ad una veste grafica originale, sicuramente Another World non potrà che incontrare i vostri favori.
Consigliatissimo!

ALTRI TITOLI
DELLA COLLANA:

RICK DANGEROUS 2

SPEEDBALL 2

CRUISE
FOR A CORPSE

F-15 STRIKE EAGLE II

APPUNTAMENTO OGNI MESE
IN EDICOLA
CON NUOVI FANTASTICI TITOLI